

10.17951/ff.2015.33.1.171

ANNALES
UNIVERSITATIS MARIAE CURIE-SKŁODOWSKA
LUBLIN – POLONIA

VOL. XXXIII

SECTIO FF

2015

PRZEMYSŁAW KALISZUK

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

„Kpiąca myśl i szaleńcza wyobraźnia”.
Niesamowite opowieści Marka Słyka¹

“Mocking idea and wild imagination”. Marek Słyk’s uncanny stories

Pisarstwo Marka Słyka (*W barszczu przygód*, *W rosole powikłań*, *W krupniku rozstrzygnięć*, *Gra o super-mózg* oraz *Pra-weda*²) bywało dotychczas przedmiotem namysłu nad dwoma problemami. Po pierwsze, proza Słyka była umieszczana w gronie utworów „rewolucji artystycznej”, stając się argumentem w krytycznoliterackich polemikach dotyczących specyfiki wystąpień literackich lat 70. i 80. XX wieku³. Z uwagi na kontrowersje wokół tego „nurtu” teksty Słyka spotykały

¹ Pierwsza część tytułu została zaczerpnięta ze szkicu H. Berezy *Swoboda*, por. idem, *Swoboda (Marek Słyk)*, [w:] idem, *Bieg rzeczy*, Warszawa 1982, s. 220.

² *Pra-weda* została opublikowana jedynie na stronie internetowej Marka Słyka (<http://www.marekslyk.pl> [data dostępu: 20.12.2015]), przygotowanej na platformie blogowej wordpress. Powieść podzielono na 66 odcinków udostępnionych między 15 lipca a 17 października 2012 roku. Każdy z odcinków-wpisów na stronie został opatrzony konkretną datą, która oznacza czas publikacji.

³ H. Bereza, *Dopowiedzenie*, „Twórczość” 1979, nr 5; idem, *Powtórzenie*, „Twórczość” 1980, nr 11; D. Kirsch, *Elaborat – debiuty lat siedemdziesiątych*, „Twórczość” 1981, nr 9; dyskusja *Młoda proza – dezercja warty*, „Literatura” 1987, nr 5-12; L. Bugajski, *Z sensem o bezsensie*, [w:] idem, *Strategia ślimaka*, Warszawa 1988; B. Wróblewski, *Drugoświatowiec wydziedziczony*, [w:] idem, *Wydziedziczenie i kompleksy*, Lublin 1985; Z. Bauer, *Dekada*, Warszawa 1986; K. Pysiak, *Formy obecności*, [w:] *Licytacja. Szkice o nowej literaturze*, Warszawa 1981. Bilans „rewolucji artystycznej” i uwagi o roli twórczości M. Słyka znajdziemy w: J. Galant, *Młoda proza (lat siedemdziesiątych) w oczach krytyki literackiej*, „Kresy” 1998, nr 3; idem, *Polska proza lingwistyczna. Debiuty lat siedemdziesiątych*, Poznań 1998; P. Czapliński, P. Śliwiński, *Tylko literatura?*, [w:] idem, *Litera-*

się zazwyczaj z negatywnymi ocenami⁴. Po drugie, analizowano twórczość autora *Gry o super-mózg* w kontekście zjawisk charakterystycznych dla literatury postmodernistycznej, wpisując ją tym samym w problematykę dyskusji poświęconych nowym metodologiom literaturoznawczym⁵, nowej periodyzacji XX-wiecznej literatury polskiej, którą stymulowały pojęcia modernizmu i postmodernizmu⁶. Trylogia Słyka bywała ujmowana jako rodzima wersja postmodernistycznej prozy, paralelna względem literatury zachodniej; intrygująca, ponieważ pojawiła się w momencie, w którym debata o ponowoczesności na polskim gruncie właściwie nie mogła mieć miejsca z powodu przemian społeczno-politycznych, a w konsekwencji dominującego stylu odbioru literatury.

Analiza trylogii Marka Słyka jest zdeterminowana przez narzucające się niemal automatycznie sposoby odbioru. Kilka cech charakterystycznych tego pisarstwa zmusza komentatora do określenia się wobec nich i niejako samoczynnie projektuje kierunek interpretacji. Powieści, których bohaterem jest Flakonon Flux, wywołują dezorientację z powodu specyficznej fabuły obfitującej w postaci i zdarzenia. W konsekwencji łatwiej zdekodować zasady, które ją organizują, niż sproblematyzować opowiadaną historię.

Przed wszystkim należy rozważyć dwie kwestie: gatunkową hybrydowość trójksięgu, a co za tym idzie skłonność do posługiwania się rozmaitymi konwencjami literackimi, stylistykami oraz upodobanie do parodii lub pastiszu, humorystyczno-absurdalny ton powieści pełnych żartów, obscenicznego niekiedy fizjologii, skatologicznego humoru, permanentnej kpiny. Nad tym nadbudowuje się problem autorefleksji przybierający w tekście postać autotematycznych i metaliterackich wtretów. Odkrycie działających w powieści schematów i konwencji musi prowadzić do postawienia pytania o przyczynę wykorzystania akurat tych mechanizmów fabularnych i zabiegów stylistycznych.

Trylogia sprawia wrażenie chaotycznego ciągu wydarzeń, których jedynym niezmiennym elementem pozostaje bohater-narrator Flakonon Flux. Fabuła jest

tura polska 1976-1998. Przewodnik po prozie i poezji, Kraków 1999; P. Czapliński, *Wobec literackości: Przygoda antyfikcji*, [w:] idem, *Ślady przełomu. O prozie polskiej 1976-1996*, Kraków 1997.

⁴ Szczególnie wyraziste jest stanowisko J. Błońskiego (idem, *Dwie groteski – i pół*, „Literatura” 1987, nr 5). W zupełnie innym kierunku zmierzała interpretacja T. Komendanta, *Subiektyw*, „Twórczość” 1987, nr 7.

⁵ D. Nowacki, *Co przydarzyło się autorowi? Wokół prozy lat osiemdziesiątych*, [w:] *Ja, autor. Sytuacja podmiotu w polskiej literaturze współczesnej*, pod red. D. Śnieżki, Warszawa 1996.

⁶ E. Kuźma, *Fantastyka postmodernistyczna (na przykładach z polskiej prozy)*, [w:] *Fantastyka, fantazyzm, fantazmaty*, pod red. A. Martuszeckiej, Gdańsk 1994; K. Uniłowski, *Twórca jako konsument. O trylogii Marka Słyka*, „Rocznik Towarzystwa Literackiego im. Adama Mickiewicza” 1995, nr XXX; idem, *Po roku 1970*, [w:] idem, *Polska proza innowacyjna w perspektywie postmodernizmu. Od Gombrowicza po utwory najnowsze*, Katowice 1999; B. Owczarek, *O powieściach Marka Słyka*, „Twórczość” 1997, nr 12; D. Nowacki, *Trylogia Marka Słyka – paradoksy lektury*, „Fa-art” 1996, nr 1.

przesycona wydarzeniami, postaciami, nie obowiązują porządek przyczynowo-skutkowy i zasady prawdopodobieństwa. Tekstowa rzeczywistość ma charakter fantastyczno-fantasmagoryczny. Dzieje się w tych powieściach niezmiernie dużo, lecz trudno śledzić wszystkie zmiany, wolty i perypetie. Zastanawia fakt, że w chaotycznym wirze opowieści tylko Flux nie ulega sile nieokreślonych i niejednoznacznych wydarzeń na tyle, by zatracić własną integralność⁷. Powieści, mimo pozornie rozrywkowego charakteru, mają na tyle eksperymentalny charakter, iż uznanie ich za modelowe realizacje gatunków literatury popularnej jest co najmniej problematyczne. Z drugiej strony trudno wskazać cel takowych zabiegów inspirowanych awangardowymi pomysłami, lecz pozbawionych doktrynerstwa. O ile powyższe stwierdzenia są prawdziwe w stosunku do „zup”, o tyle nie w pełni przystają do napisanej nieco później (czy też w trakcie pracy nad cyklem, w zależności od punktu odniesienia) *Gry o super-mózg*, przeznaczonej dla młodzieży.

Słyk uporządkował strukturę fabularną według klarownych zależności przyczynowo-skutkowych, osadził akcję w realiach gierkowskiego PRL-u, wprowadził grupę uczniów, z którą mógłby się identyfikować młody czytelnik. Pojawiają się jednak w świecie przedstawionym *Gry* dwie wzmianki pozwalające połączyć powieść z trylogią. Tytułowy „Super-Mózg”, czyli kieszonkowy komputer, został wyróżniony jako przełomowy wynalazek nagrodą Tokao Tsudy, genialnego naukowca i wynalazcy, którego Flux spotyka w drugiej części cyklu. *W rosole powikłań*, z kolei konstruktor „Super-Mózgu”, Francois Ponn, na wstępnym etapie budowy urządzenia korzysta z „cewki diapółprzewodnikowej dra F. Pluxa z Faraton”⁸. Bohaterowie pasjonują się rozwiązywaniem zagadek, piszą do szkolnej gazety „Młody Obieżyświat” artykuły dotyczące pracy detektywa. Właściwa akcja powieści, podobnie jak *W barszczu przygód*, zaczyna się od przestępstwa i dotyczy wszystkiego, co ma związek z jego wyjaśnieniem. Śledztwo i przygoda stanowią ramy opowieści.

Jeśli więc rozważyć ostatnią wskazaną zależność, można postawić pytanie o ślady, jakie trylogia pozostawiła w rozrywkowej prozie dla młodzieży, ale również pokusić się o odwrócenie perspektywy i spojrzenie na *Grę o super-mózg* jako na mniej eksperymentalną realizację koncepcji, które legły u podstaw „kulinarnego” trójsięgu Słyka, a więc jako na soczewkę skupiającą istotne właściwości tego pisarstwa. Kontekst *Gry* pozwala w trakcie namysłu nad „zupami” uniknąć przedwczesnego uprzywilejowania autotematycznych fragmentów kosztem humorystycznych lub absurdałnych opowieści bohatera-narratora, czy skupienia się na poszukiwaniu potencjalnych prawidłowości chaotycznej i dynamicznej fabuły. Innymi słowy, *Gra o super-mózg* daje impuls do sformułowania istotnych uwag dotyczących pozostałych tekstów.

⁷ Por. B. Owczarek, *op. cit.*, s. 77–78.

⁸ M. Słyk, *Gra o super-mózg*, Warszawa 1982, s. 108.

Słyk, na co wskazują komentatorzy, buduje historie dzięki nośnym konwencjom kultury popularnej, w tym przypadku sięga po powieść detektywistyczną/kryminalną⁹. Intryga w *Grze o super-mózg* została skonstruowana na zasadzie łamigłówki, której elementy dopasowują się wraz z upływem czasu, jaki szaradzi-sta spędza nad jej rozwikłaniem. Rozwija się niejako samoczynnie, wzbogacana o nowe wydarzenia, informacje, zwroty akcji i, co ważne, pozostaje otwarta na dalszy ciąg mimo arbitralnego stwierdzenia „koniec” (ostatnia strona).

We Francji „super-mózg” zostaje skradziony przez grupę przestępców z Polski. Ich szef, Złudar Szczyrda – właściciel fabryki zabawek, zaplanował skopio-wanie urządzenia i sprzedaż 50 kopii wszystkim, którzy chcieliby dostać nagrodę oferowaną przez wynalazcę „super-mózgu”, Francois Ponna. Każda z kopii miała posiadać wbudowany mechanizm autodestrukcji, żeby uniemożliwić ewentual-nym nabywcom zbyt wczesne odebranie nagrody, co ukróciłoby proceder szaj-ki Szczyrda. Na ich trop wpada przypadkowo uczeń ósmej klasy szkoły podsta-wowej, członek szkolnego koła detektywów, Mądrzej Fajcz. Wykrada jednemu z bandytów poduszkę, w której ukryto urządzenie, nie wiedząc jeszcze, z czym ma do czynienia. Okazuje się potem, że kluczowym elementem „mózgu” jest tajemniczy koralik, dzięki któremu wynalazca dokończył dzieło, choć wszedł w jego posiadanie zupełnie przypadkowo i nie zdołał zidentyfikować jego natu-ry fizyko-chemicznej. Mądrzej dekompletuje urządzenie, wymontowuje koralik i namawia kolegów z koła, aby wspólnie dostarczyli artefakt twórcy. W czasie podróży, którą odbywają w tajemnicy przed rodzicami i nauczycielami, ginie ko-ralik, umieszczony w naszyjniku, aby nie wzbudzać podejrzeń. Uczniowie wraca-ją do domów, zostają przesłuchani przez dyrektora szkoły i milicjanta. Pojawiają się nowe szczegóły. Bohater-narrator *Gry o super-mózg*, Hejrad Sporny, wchodzi w posiadanie kulek, które okazują się tajemniczymi koralikami, a w rzeczywisto-ści są farbami w granulacie, mającymi właściwości narkotyczne – z tego powo-du prawdopodobnie trafiły za granicę, w tym do Ponna. Równocześnie Mądrzej odzyskuje wisior ukradziony przez wujka kolegi, który uznał, że biżuteria jest

⁹ W przypadku „zup” identyfikacja schematów fabularnych jest na początku utrudniona. Po pierwsze, „dziwna” tytulatura i dedykacje, którymi zostały opatrzone kolejne części trylogii, tworzą metatekstową ramę, myślącą czytelnika co do zawartości fabularnej. Trudno orzec, czy wspomniane dedykacje i tytuły są żartami, ironicznym rozprawieniem się z oczekiwaniami odbiorcy, który nie wie, czego może się po nich spodziewać. Nie przystają do poważnej intrygi kryminalnej decydującej o jakości powieści detektywistycznej. Jedynym elementem wiążącym tytuły z kryminałem jest tajemnica. Czytelnik musi stać się tym, kto rozwikła zagadkę i powiąże ekscentryczny tytuł z opowieścią, która się za nim kryje. Po drugie, historia Pluxa jest daleka od znanych schematów konwencji powieści detektywistycznej. Słyk zderza najbardziej atrakcyjne pod względem akcji gatunki kultury popularnej, by rozsadzić sztywną ramę śledztwa i jednocześnie zachować je jako nośnik opowieści. Powstaje hybryda, która nie pozwala się zaklasyfikować, co może świadczyć o porażce czytelnika-detektywa. Na temat interpretacji tytułów i dedykacji zob.: E. Kuźma, *op. cit.*, s. 171; D. Nowacki, *Trylogia Marka Słyka...*, s. 10.

bezwartościowa. Mądrzej identyfikuje także Szczyrda jako szefa złodziei, którzy obrabowali francuskiego wynalazcę. Cała grupa rusza, żeby go złapać i przesłuchać, ponieważ Szczyrd wynajmuje pokój w domu letniskowym babci jednego z detektywów. Oczywiście, nie udaje im się to, zostają przechytrzeni. Skrępowani i unieruchomieni czekają na strychu na wybuch bomby, w tym czasie Szczyrd ucieka samolotem do Belgii. Z pomocą przychodzi im wychowawca, pozbywa się ładunku wybuchowego i rusza zatrzymać złodzieja.

Grę o „super-mózg” toczą młodzi, niedojrzali detektywi. Powieść tworzą kluczowe elementy młodzieżowej opowieści przygodowej. Mamy niecodzienne imiona w typie bohaterów prozy Edmunda Niziurskiego¹⁰, szkolne środowisko podzielone na uczniów i nauczycieli, wśród których jedynie nieliczni zaskarбили sobie sympatię młodych kryminologów. Jest wreszcie pseudorealistyczna intryga. Słęk łączy naturalną ciekawość młodego umysłu z zainteresowaniami rozwijającymi taką dociekliwość. Grupa młodzieńców tworzy szkolne koło detektywistyczne jako sekcję Koła Zainteresowań Specjalnych. Jeden z nich przypadkowo znajduje drobiazg (nadpaloną karteczkę), która rozbudza apetyt na tajemnicę. Jego obsesyjna ciekawość śledczego, którą dzieli z resztą kolegów, każe mu widzieć znaki i tropy, łamigłówki i zagadki we wszystkim, co go otacza. Chłopcy znajdują się w stanie permanentnej gotowości śledczej. Mądrzej prowadzi grupie, pobudza ich detektywistyczny zmysł, planuje działania, choć początkowo sam chce zwrócić przedmiot wynalazcy. Ostatecznie wspólnie mają odzyskać elektroniczne urządzenie, o którego możliwościach niewiele wiadomo poza tym, że ma służyć określaniu predyspozycji psychicznych do wykonywania określonej pracy w konkretnych warunkach społecznych.

Chłopcy poruszają się w pansemiotycznym otoczeniu, wszystko jest znakiem, wskazówką, poszlaką i zmusza do znajdowania powiązań, dostrzegania relacji. Jednocześnie, jak powiada bohater-narrator, młodzi detektywi wiedzą, że to zabawa, czysta rozrywka dla zabicia nudy (G: 270)¹¹ i dlatego nie mają

¹⁰ W twórczości Niziurskiego znajdziemy Cymeona Maksymalnego, Wieńczysława Nieszcze-gólnego, Marka Piegusa, Chryzostoma Cherlawego, zob. szerzej: J. Głowacki, *Nazewnictwo literackie w utworach Edmunda Niziurskiego*, Gdańsk 1999. Bohaterami powieści Słyka są: Hejrad Sporny, Kędybałt Lecht, Mądrzej i Jędrzej Fajczowie, Ben Cwał, Alicja Pon (zwana Alką Pon), Chałwa Pewien. Osobliwe imiona są charakterystyczne również dla trylogii. Inspirację zabiegów nazewniczych można widzieć właśnie w praktyce Niziurskiego, ale także w imionach bohaterów Witkacowskich oraz w awangardowych, szczególnie surrealistycznych, eksperymentach językowych, w tym z tytułami. Zob.: H. Behar, *O tytułach surrealistycznych* (przeł. Alberta Labuda), „Pamiętnik Literacki” 1982, z. 2, s. 261–277.

¹¹ Lokalizacja cytatów i odnośników bezpośrednio w tekście. G – *Gra o super-mózg*, Warszawa 1982, cyfra oznacza numer strony. Pozostałe powieści zostały opatrzone odpowiednimi skrótami: B – *W barszczu przygód*, Warszawa 1980; R – *W rosole powikłań*, Warszawa 1982; K – *W krupniku rozstrzygnięć*, Warszawa 1986. W przypadku powieści *Pra-weda* przytaczam cytat zawarty w danym odcinku-wpisie na stronie internetowej. Dokładniejsze lokalizacje nie są możliwe

poważnych pretensji, by osiągnąć cel. Śledztwo to przygoda, zaś przygoda z definicji musi być dynamiczna i rozmaita (G: 232). Hejrad Sporny i jego koledzy zadbali o intensywność wydarzeń i poddali się ich pędowi. Jedynie przez chwilę potrafią biernie przyglądać się otoczeniu. Ulegają pokusie ingerencji, przyczyniając się do zwiększenia atrakcyjności doświadczeń. Nie potrafią zostawić sprawy „super-mózgu” profesjonalistom, ponieważ ich śledztwo jest zabawą pozbawioną „dorosłych” ambicji, a zatem działaniem również z pragmatycznej perspektywy bezinteresownym i bezcelowym. Zajmuje ich jak każda inna dziecięca/młodzieńcza rozrywka i przez swój ludyczny sens nie konkuruje ze specjalizacją zawodową śledczych. Sporny podejrzewa, że detektywistycznej gry już, być może, nie uda się im zakończyć, lecz to przecucie nie budzi w nim lęku. Intryga gmatwa się, a gdy indukcyjno-dedukcyjne metody amatorów zagadek nie wystarczają, wówczas niespodziewanie pojawiają się nowe fakty i dowody. Kiedy bohaterom (i czytelnikowi) wydaje się, że wszystko zostało wyjaśnione, a sprawa doprowadzona do końca, następuje nieoczekiwany zbieg okoliczności i przygoda otwiera się na nowo. Do takich wolt dochodzi trzykrotnie, kiedy młodzieńcy są przekonani, że problem „super-mózgu” został rozwiązany i już nie są w stanie wpłynąć na bieg wypadków. Choć wydaje się, że uczestniczenie w przygodzie przez śledczą semiozę jest jej arbitralnym tworzeniem, wydarzenia mogą toczyć się bez ich udziału.

Hejrad Sporny i jego towarzysze ochoczo rzucają się w wir intrygi, lecz przebija w wypowiedziach Spornego swego rodzaju życiowa mądrość, będąca metakomentarzem historii. Podobnie do Pluxa, Hejrad czuje, że życie nie bywa tak atrakcyjne, jak przeżywane awantury¹², natomiast afery z urządzeniem jest tyleż obiektywnym faktem, co ludycznym działaniem znudzonych chłopców, preparujących przygodę¹³. Powiada:

[Historia – uzup. P. K.] nie musi się wcale rozstrzygnąć [...]. Przynajmniej my możemy nie dowiedzieć się o jej dalszym ciągu i zakończeniu. Niestety, to jest życie, a nie żadna książka kryminalna, gdzie zawsze na końcu doczekasz się rozstrzygnięcia (G: 213)¹⁴.

ze względu na różnice w wyświetlaniu tekstu, co pozostaje uzależnione od sprzętu komputerowego, a zatem szczegółowe określenie wiersza pozostaje w tym przypadku bezzasadne.

¹² Podobieństwo Pluxa i Spornego wskazał H. Bereza (*Swoboda*, s. 222).

¹³ Elementy fabularne, które początkowo wydają się błahe i nieznaczące, na dalszym etapie wpływają na bieg wydarzeń. Szczyrd spotkany pierwszy raz w Ulesiu wydaje się niewinny. Chłopcy korzystają z informacji o Szczyrdzie – wówczas jedynie lokatorze babci jednego z nich – podczas przesłuchania prowadzonego przez milicjanta, by podać alibi swojej eskapady. Potem Szczyrd okazuje się *spiritus movens* intrygi. Jeszcze wcześniej figuruje jedynie jako nazwisko, które pada w podsłuchanej rozmowie złodziei wyśledzonych przez Mądrzeja. Analogicznie afery z rzekomym szpiegostwem męża jednej z nauczycielek przekształca się w historię produkcji farby w granulacie – tajemniczego koralika-części „super-mózgu”.

¹⁴ Por. K: 337–338.

Słyk odwołuje się do rozróżnienia codzienności i konwencjonalnych schematów literatury rozrywkowej, w myśl którego przyjemność lektury polega na chwilowym oderwaniu się od rytmu życia, nie dającego się zamknąć w sztywnych ramach struktury fabularnej. Dotyka istotnego problemu fascynacji kryminałem jako opowieścią odmienną od porządku codzienności. Hejrad identyfikuje własne przygody jako chwilowe udziwnienie zwykłego harmonogramu życiowych zdarzeń i jako jedyny stara się nie ulegać pozornemu wrażeniu opanowania sytuacji, wierząc niezachwianie, że logika kryminalnej fabuły nie może być ani narzędziem poznawczym, ani stylem życia. Słyk ironicznie traktuje podobne przekonanie o nadrzędności tego, co pozaliterackie/empiryczne. Śledztwo w *Grze* pozostaje ciągle otwarte niczym życie według Spornego. Na przekór jego przekonaniom kryminalna powieść, w której uczestniczy, nie ma konkluzji. Pozostaje otwarta na Niewiadome. Pisarz ujawnia, że codzienność i proza, podległe tym samym mechanizmom sensotwórczym, ulegają dyktatowi umowności.

„Kryminał – pisał Lem – to zabawka dla dorosłych”¹⁵, co można potraktować jako swoiste motto intertekstualnych gier prowadzonych w „zupach”, ale również podpowiedź dotyczącą rzeczywistego adresata młodzieżowej *Grzy*¹⁶. Powieść kryminalna jest jednym z gatunków literatury popularnej niejako predestynowanych do podjęcia kluczowych, z punktu widzenia nowoczesności, problemów oscylujących wokół poznawczej i ontologicznej natury rzeczywistości. Nośność znaczeniowa tej narracji, twierdził Roger Caillois, jest konsekwencją gry pisarza z czytelnikiem prowadzącej do wyjaśniania niemożliwego¹⁷. Analogicznie rzecz postrzegał autor *Summy technologiae*, uwypuklając paraboliczny charakter konwencji. Marek Słyk, przyswoiwszy lekcję kryminału, wykorzystał jego potencjał do własnych celów¹⁸. Uczynił z niego główny tryb maszyny fabularnej, by

¹⁵ S. Lem, *O powieści kryminalnej*, [w:] idem, *Wejście na orbitę. Felietony i szkice*, Kraków 1962, s. 58.

¹⁶ Por. T. Komendant, *op. cit.*, s. 96.

¹⁷ R. Caillois, *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, wybór M. Żurowskiego, słowo wstępne J. Błońskiego, przeł. J. Błoński et al., Warszawa 1967, s. 181.

¹⁸ Pisma Lema i Caillois – teoretyków powieści popularnej: kryminału i fantastyki, czyli dwóch gatunków istotnych dla intertekstualnych zabaw Słyka – mogły być pisarzowi znane. Potencjalny patronat tych esejów jest prawdopodobny, jeśli uwzględnimy kilka faktów. W jedynym *autodafe* pisarzy określanych jako autorzy „rewolucji artystycznej” (*Elaborat – debiuty lat siedemdziesiątych*) D. Kirsch dokonuje przeglądu twórczości pięciu prozaików przy pomocy pojęcia inwersji zaproponowanego przez Lema do analizy literatury fantastycznej. Wśród nich znajduje się M. Słyk. Warto przypomnieć, że już wówczas autor *Solaris* opublikował kluczowe dla siebie teksty teoretyczne dotyczące literatury i procesów kulturowych, które ją kształtują. Trzykrotnie sięgał po kryminał jako gatunek (*Śledztwo* 1959, *Katar* 1976, *Sknocony kryminał* 2009) i kilkakrotnie wykorzystywał konwencję detektywistyczną (np. *Solaris*, *Głos Pana*). *Odpowiedzialność i styl* R. Caillois ukazuje się w 1967 r., pisze o tej książce Lem w *Filozofii przypadku* oraz w *Fantastyce i futurologii*. Warto przypomnieć, że Plux przyznaje się do czytania powieści przygodowych i detektywistycznych na stronach *Krupniku*, zob.: K: 113.

ironicznie wyzyskać jego rozrywkowo-metafizyczny charakter, kluczową cechę, jaką jest poszukiwanie Nieobecnego w ramach atrakcyjnej akcji.

Słyk buduje specyficzną konstrukcję, złożoną ze sprzecznych, wydawałoby się, elementów. Wnioskowania, które przeprowadza, niczym powieściowi detektywi, prowadzą do osobliwych sylogizmów. Najpierw oddziela *przygodę* od *codzienności*, co odpowiada dystynkcji literatury i życia. Następnie identyfikuje *przygodę* ze *śledztwem*, *dochodzenie* zaś – z *literacką konwencją*. Wysła tym samym sygnały literackości kreowanej opowieści. Jego bohaterowie jednak przestają odróżniać detektywistyczne predylekcje wywołane lekturami od faktycznych możliwości śledczych dających się zaaplikować powieściowej rzeczywistości. Zarazem chłopcy nie dążą do poważnych osiągnięć, ponieważ bawią się w detektywów. Ostatecznie zamiast o konstrukcji należałoby mówić o mieszaninie (warto przypomnieć, że wcześniej zupy mieszał Flakonon Plux, zaś tutaj składniki urządzenia „super-mózg” przypadkowo zmieszał Francois Ponn¹⁹), w której kategorii *zabawa*, *śledztwo*, *przygoda* i *życie* tracą substancjalną odrębność. Wątpliwości bohatera-narratora dotyczące natury przeżywanych wydarzeń zostały zamknięte w fikcyjnej historii, co podaje w wątpliwość zasadność podobnych dylematów i kwestionuje tryb rozumowania, który można określić jako racjonalistyczno-nowoczesny. *Gra* została wszak zadedykowana „wszystkim belfrom”²⁰, a więc tym, którzy są piewcami nauki, także specjalistom od literatury chcącym widzieć w tekście dające się wyizolować konwencje i schematy fabularne (w dobie dominacji myślenia strukturalistycznego).

Przygodowy kryminał jako propozycja przełamania gatunkowych ograniczeń w celu zwiększenia przyjemności/atrakcyjności obcowania z tekstem funkcjonuje w skrajniejszej formie w trylogii. Perypetie Flakonona Pluxa i młodych detektywów z *Gry o super-mózg* są zwyczajne i nieprawdopodobne zarazem. Jeśli uznać trylogię i *Grę* za kontaminację porządku konwencji przygodowej i detektywistycznej, to pierwsza ciąży ku porządkowi wydarzeń i w konsekwencji staje się bardziej chaotyczna, a druga ku porządkowi odkrycia²¹, więc jest harmonijnie ustrukturyzowana.

Kolejne tomy przygód Pluxa są coraz bardziej nasycone elementami autotematycznymi. Autorefleksyjne gesty, wprowadzające za kulisy pisania, powinny skutecznie rygoryzować opowieść, innymi słowy wspomagać czytanie-śledztwo odbiorcy. Wgląd w metody detektywistyczne pozwala je zrozumieć i zastosować. Tutaj jest odwrotnie. Autorefleksyjny żywioł skutecznie sabotuje wysiłki porządkowania znaczeń według siatki pojęciowej opartej na klarownych i sztywnych po-

¹⁹ W artykule z czasopisma bohaterowie czytają: „Otóż Pan Ponn zaangażował w swoje badania najnowsze osiągnięcia chemii, fizyki, elektroniki i psychologii, które wrzucił do jednego garnka i wymieszał” (G: 106).

²⁰ M. Słyk, *Gra o super-mózg*, strona przedtytułowa.

²¹ Por. R. Caillois, *op. cit.*, s. 168.

działach czy opozycjach²². Trudno określić, co jest serio, co zaś – kpina. Plux myśli o sobie jako o detektywie, poszukiwaczu przygód (R: 34-35), kronikarzu życia (niemal filozofie życia) (R: 69; K: 114-115) i pisarzu (K: 22-23, 117-119, 384), nie widząc sprzeczności tych ról. Funkcjonują one zazwyczaj jako elementy różnych poziomów tekstu, jedynie kostium pisarza czy kronikarza, jaki przywdziewa narrator-bohater, odsyła do metapoziomu, z którego czytający ma wgląd w pewne zasady rządzące tekstem. Tutaj zostały zredukowane do jednej płaszczyzny. Słuk niweluje takie delimitacje.

Gra o super-mózg sygnalizuje różnicę między opowieścią kryminalną, która rozwija się wraz z porządkiem odkrycia, a przygodową, podążającą z biegiem wydarzeń, lecz to na czytelnika zostaje przerzucony ciężar dostrzeżenia umowności takiego rozdziału, gdy przyłoży się go do harmonogramu przypadkowej i wieloznacznej codzienności.

Trylogia jest bardziej dobitna w swoich rozwiązaniach, to znaczy eksperyment zmierzający do przetestowania granic umowności idzie w bardziej ekstremalnym kierunku. Awangardowe zabiegi, takie jak: autotematyzm prowadzący do zatarcia granicy między bohaterem, narratorem a autorem²³, nadrealistyczne obrazowanie, szczególnie w onirycznych partiach tekstu, jukstapozycja na wzór filmowego montażu, budowanie spójności narracji na podstawie asocjacji, permanentna ironia zostały pozbawione wyraźnej celowości. Współbrzmi z tym deklarowana przez Pluxa kilkakrotnie chęć ufundowania autonomicznej kreacji literackiej²⁴. Wszystkie środki formalne są ostentacyjnie „bezinteresowne”, nie służą czemukolwiek: nie mają uderzać w instytucję sztuki ani podważać porządku społecznego, ani problematyzować poznawczych kłopotów z rzeczywistością czy kwestii niewyrażalności doświadczenia²⁵. Tak pojęta autonomiczność, to znaczy bez-celowość, manifestująca się aż do przesady każe wątpić w swój status i zwraca uwagę na samą siebie. Odkrycie, czym miałyby być owa deklarowana autonomiczność, spoczywa na czytelniku, który zostaje wprowadzony w sytuację Flakonona Pluxa.

W przypadku Pluxa ciągle poszukiwanie-śledztwo nie przynosi rezultatu, lecz obnaża mechanizm odkrywania Tajemnicy. Śledztwo w „zupach” jest stopniowo pozbawiane celowości. Ostatecznie teleologia dochodzenia zostaje zaburzona. Plux tropi związki, zależności, powiązania i kiedy udaje mu się na chwilę

²² Por. D. Nowacki, *Trylogia Marka Słyka...*, s. 6.

²³ Zob.: Idem, *Co się przydarzyło autorowi?...*, s. 144–146.

²⁴ „Moje przygody miały być i będą czymś, co do odczytania nie wymaga erudycji ani w ogóle wiedzy: miały być (i będą) bytem samookreślonym, autonomicznym. Nie chciałem w nich plagiatować życia, nie chciałem powtarzać rzeczy znanych” (K: 206). Por. R: 214 – fragment cytowany w pracach dotyczących pisarstwa Słyka.

²⁵ P. Bürger, *Teoria awangardy*, przeł. J. Kita-Huber, red. nauk. K. Wilkoszewska, Kraków 2006.

zbudować całość, okazuje się, że dopasowane fragmenty śledztwa-układanki nie tworzą większego obrazu, co zaczyna go nudzić. Tajemnica odchodzi na dalszy plan, liczy się poszukiwanie, a właściwie rozrywka, jakiej dostarcza tropienie. Plux postępuje jak nastoletni bohaterowie *Gry*, daje się porwać nadziei szaleńczo-rozrywkowego tropienia śladów-przygód, nie mając perspektywy doprowadzenia śledztwa do końca. Tym samym powaga śledczego zostaje pogrzebana, zaś epistemologiczno-sakralny wymiar kryminalnego dochodzenia zastąpiono humorystyczną akceptacją niespełnienia, ciągłym odwlekaniem, absurdalną konieczność zbierania dowodów – bezinteresownymi poszukiwaniami. W przeciwieństwie do młodych detektywów Plux ciągle musi mierzyć się ze znudzeniem i rozczarowaniem, gdyż powieściowa rzeczywistość nie składa się z atrakcyjnych poszlak. Prowadzi to bohatera (a także czytelnika) do niesamowitej „prawdy”, jakkolwiek podejrzanie brzmi tutaj to określenie: Tajemnica nie istnieje, pozostaje nieustanne poruszanie się w polu wieloznaczności, w pansemiotycznym polu kulturowych artefaktów, a każda motywacja takiego ruchu jest arbitralną ideologią²⁶. Perypetie bohatera są, jak przekonuje w autotematycznych partiach, zapisywaniem prawdy o rzeczywistości i zapisywaniem życia²⁷ (choć obie kategorie są tutaj ucieleśniane fantasmagorycznym obrazowaniem), więc jeśli potraktować te deklaracje poważnie²⁸, przygody tworzą narrację dotyczącą sposobów budowania sensów i znaczeń w polisemiotycznej przestrzeni, która pozostaje w gruncie rzeczy obojętna na takie zabiegi, niezależnie od tego czy nazwiemy ją życiem, czy też rzeczywistością. W tym sensie prowadzenie dochodzenia (a w konsekwencji zapisywanie i opowiadanie przygód) jest niezależne, stanowi jeden z nieskończonych wariantów opisywania wieloznaczności, który nie rości sobie pretensji do bycia jedynym.

Słyk zmodyfikował zamkniętą logikę klasycznej powieści detektywistycznej, doprowadziwszy do absurdu jej kluczowy element (śledztwo), zmierzającej do kulminacji, czyli rozwiązania zagadki. Wynikająca z tych zabiegów „prawda” jest winą Pluxa poddającego się wieloznaczności (w tym sensie prowadzi śledztwo we własnej sprawie), a zarazem czytelnika, który podlegając paradoksalnie tym samym uwarunkowaniom, może poddać się pokusie budowania stabilnej i trwałej wykładni tych przygód. Przy czym sama prawda również jest formułowana w try-

²⁶ „I jak tu mówić, że życie zmusza do logiki! Jak blagiersko zasuwać, że logika zmusza do życia! Nic nie zmusza do niczego! Wszystko jest przeżarte swawolną wolnością, jowialną rozlazłością!!!” (B: 214).

²⁷ „[W]obec tego, że chcę się opierać wyłącznie na faktach, nie będę was bujał [...]. Jeśli tak myślicie, to bardzo mi przykro, ale jesteście niesprawiedliwi. Jako miłośnik i wielbiciel, jako po prostu czciciel prawdy, nigdy się z nią nie mijam, dotąd się przynajmniej z nią nie minąłem, choćby z tego banalnego powodu, że zależy mi na waszym zaufaniu” (B: 209-210). Zob.: K: 88, 166, 240-241, 272-273, 321-322, 338-339; R: 10, 26, 123, 156.

²⁸ T. Komendant dostrzegł w trylogii inną wersję konwencji „życiopisania” zaproponowanej przez Stachurę, radykalizację idei przekroczenia granicy życie-literatura. Por. T. Komendant, *op. cit.*, s. 97-98.

bie wieloznaczności. Zmniejszenie stopnia radykalizacji rozwiązań formalnych w *Grze o super-mózg* okazuje się umotywowane nie tylko zmianą docelowej grupy czytelników, ale również stanowi próbę nadania większej klarowności przekonaniu o wieloznacznej rzeczywistości, wynikającemu z obserwacji poczynionych przy okazji „zup”, tym razem za pomocą niby-realistycznej, „przezroczystej” formy, pozbawionej wieloznaczności trylogii.

Omawianą prozę można wpisać w dynamikę przemian polskiej literatury widzianej jako ścieranie się poetyk i estetyk. Pisarstwo Słyka pozostaje otwarte zarówno na interpretację poszukującą awangardowych inklinacji, jak też odczytanie przez pryzmat kanonicznych rozwiązań z pogranicza literackiej klasyki i tak zwanej literatury popularnej. Jednocześnie podobny podział obiegu kultury/literatury jest nieistotny z punktu widzenia autora „zup”. Inspiracji literackich Słyka można szukać w dość, wydawałoby się, odległych rejonach. Kryminał jako tropienie sensu jest kluczowy w przypadku Gombrowiczowskiego *Kosmosu*. Awanturnicze losy Pluxa, detektywa i obywatela, są porównywalne z przygodami Ijona Tichego Lema. Prozatorskie eksperymenty Leopolda Buczkowskiego z kolei oddziaływały prawdopodobnie na rozluźnienie spójności narracji i zastosowanie innych reguł jej osiągania niż ma to miejsce w prozie quasi-realistycznej²⁹, np. w *Grze*. Zbieżności pisarstwa Słyka można również wykryć w jeszcze innym nieoczekiwanym kontekście. *Wagary* Witolda Wirpszy przynoszą pomysł, który jest bliski późniejszym kryminalistycznym fascynacjom Słyka. W mieście, które nosi nazwę Stolicy zostaje, prawdopodobnie, zamordowany policjant Tertius. Śledztwo powierzono porucznikowi Primusowi, lecz ten w trakcie dochodzenia sam zmienia się w podejrzanego, a wraz z postępem śledztwa w jego sprawie i w trakcie przesłuchań podejrzanymi stają się kolejni policjanci zajmujący się Primusem.

Wagaryczne śledztwo z powieści autora *Faetonu* i detektywistyczna przygoda Marka Słyka mają analogiczną motywację – jedynie rezygnacja z jakichkolwiek oczekiwań względem rzeczywistości (bez względu na to, czy ma ona empiryczny czy semantyczny charakter), zaakceptowanie jej nieokiełznanej wieloznaczności pozwala wejść z nią w relację nieuniklaną w ideologiczne uroszczenia. Porucznik Primus dostaje służbowe polecenie wagarowania i musi się dać ponieść dochodzeniu, zrezygnować z rygoru pracy detektywa i zbierać wszelkie, nawet błahе, dowody; przyswoić, jak sam powiada, łacińskie *vagare*, to jest tułaczkę. Plux natomiast ciągle pozostaje w ruchu. Błąkając się, nie lekceważy żadnej okazji do przeżycia przygody i utrzymania przygodowo-detektywistycznego sposobu bycia. Jest postacią łączącą Primusa i Ijona Tichego. Wreszcie młodzi detektywi, toczący grę o „super-mózg”, sytuują się między Primusem a Pluxem. Wagarują,

²⁹ Zob.: B: 108–109. Narrator prezentuje konstrukcję opowieści jako kupę, bezładną mieszaninę, co jest zbieżne z zainteresowaniem Buczkowskiego, *Sartorem resartusem* T. Carlyle’a, a szczególnie filozofią nieporządku. Por. L. Buczkowski, *Wszystko jest dialogiem*, Warszawa 1984.

by móc prowadzić śledztwo i uczestniczyć w przemyniczo-złodziejskiej aferze. Zostawiają obowiązki, kluczą i błędzą w poszukiwaniu śladów, kończą dochodzenie i podejmują je na nowo. Porzucając rygor nauki, oddają się bezinteresownej zabawie, by podążać jej marszrutą. Przygodowa powieść dla młodzieży staje się tym samym równorzędnym składnikiem kreacji literackiej. Zbigniew Nienacki, Adam Bahdaj czy Edmund Niziurski są tak istotni w sieci intertekstualnych powiązań, jak moderniści elitarnego obiegu literackiego³⁰.

Marek Słyk zamilkł na długo jako powieściopisarz, lecz powrócił po latach do opowieści Flakonona Pluxa, budując po raz kolejny osobliwą historię. Doszło do istotnej zmiany w pisaniu Słyka. Fabularna obfitość została zmieniona w obfitość dyskursu. *Pra-weda* okazuje się szalenie skromna w porównaniu do wcześniejszych tomów trylogii, której poszczególnych części w zasadzie nie sposób streścić.

Plux jedzie do Monte Carlo, martwi się efektem cieplarnianym. Doszedłszy do wniosku, że jego polonez karo pogłębia ten stan, rezygnuje z podróży. Zabiera go kierowca, Łebstaw Trawiński, i pomaga dotrzeć na przystanek PKS. Po powrocie Plux znajduje list z afrykańskiego państwa Tutabon z prośbą o natychmiastowy przyjazd. Ambasador pomaga Pluxowi dotrzeć na lotnisko, aby zdążył na samolot do Adreys, stolicy Tutabonu. Bohater dociera do nadawcy listu, doktora Lin Piao z Departamentu Stanu Tutabonu. Zadanie Pluxa ma polegać na odnalezieniu sprawcy zamachu terrorystycznego, jaki miał miejsce w Tutabonie, ponieważ nieprzewidzianym skutkiem wybuchu okazało się skroplenie dwutlenku węgla i usunięcie go z atmosfery. Opracowanie przemysłowe tego procesu mogłoby rozwiązać problemy ekologiczne w skali globalnej, a w konsekwencji efekt cieplarniany przestałby być zagrożeniem. Tym samym Tutabon stałby się gospodarczą potęgą. Plux wyrusza na poszukiwania. Wskutek nieporozumienia kwateruje się w hotelu, który okazuje się szpitalem psychiatrycznym. Zostaje zatrzymany na leczenie z podejrzeniem schizofrenii. Ma spędzić w zakładzie 6 tygodni. Po kilku dniach udaje mu się uciec. Gdy wraca do dr. Lin Piao, okazuje się, że misja nie miała szans powodzenia, ponieważ błędnie zmierzono poziom dwutlenku węgla.

Słyk wprowadza bohatera w przestrzeń zbliżoną do rzeczywistości czytelnika, sugerując, że przez zniwelowanie dystansu między niegdyśszą „szaleńczą” fikcją, której producentem był Plux, a kontekstem teraźniejszości, w jakim zanurzony jest lektor, dowiemy się czegoś o współczesności, odsłaniającej się w krzywym zwierciadle nieco mniej odrealnionych przygód Falkonona Pluxa. Jeśli uwzględnimy strategię łagodnej deformacji przestrzeni powieściowego świata (rzeczywista Warszawa – Straszawa z *Gry* – Schizogród w *Pra-wedzie*),

³⁰ Analogicznie podział na elitarne i popularne, autonomiczne i zaangażowane uchyla Anatol Ulman jako autor *Cigi de Montbazon* i powieści milicyjnej *Polujący z brzytwą* wydanej w serii *Ewa wzywa 07...*; A. Ulman, *Polujący z brzytwą*, Warszawa 1988.

Pra-weda sytuowałaby się bliżej *Gry o super-mózg*. W tym sensie nie tylko *Gra* byłaby uproszczonym wariantem „zup”, ale także oddziaływałaby na dopisany po latach apendyks. Z tej perspektywy powieść mogłaby zostać uznana za próbę odrotu od nazbyt radykalnych rozwiązań estetycznych. Parodystycznie przedstawiona Warszawa (Schizogród) stanowi zaskakujący sygnał zbliżenia „kreacjonistycznego” pisania Słyka do prozy realistycznej. Flakonon Plux osiedlił się w Europie, w państwie Pyria i wiecie spokojne życie emerytowanego detektywa-łowcy przygód u boku żony, Kuby Plux. Skoro Bermudyda³¹ ustępuje miejsca rzeczywistej przestrzeni europejskiej, nawet jeśli jest to groteskowo zdeformowana Polska, to być może dotychczasowa formuła radosnego fikcyjotwórstwa przestaje wystarczać do opisu prozy Słyka. Z tej perspektywy można rozważyć, czy za sprawą *Pra-wedy* dokonuje się w twórczości autora *W barszczu przygód* to, co jeden z krytyków określił niegdyś jako skłonność nowej prozy lat 70. do operowania parodią³², dzięki czemu konstytuuje się wizja określonego porządku aksjologicznego codzienności.

Śledztwo Pluxa, które w poprzednich „zupach” miało charakter fabularny, teraz przeistoczyło się w ruch wewnątrz stylistycznych i retorycznych zawiłości eseistycznych partii tekstu, choć „ja” próbuje własnym dyskursywnym niekonsekwencjom nadać pojęciowy ciężar. Jest to tyleż zaskakujące, co konsekwentne – kolejne tomy trylogii charakteryzowały się stopniowym wzrostem objętości autotematycznych wtrętów, by ostatecznie zdominować zdarzeniowość. Plux blakający się po wydarzeniach przemierza teraz meandry własnych dociekań. Warstwa przygód dotychczas dynamicznie zmieniających się, tworzących niemal niekończące się pasma, ustępuje miejsca afabularnym dywagacjom zbudowanym z eseistycznych ciągów i układów. Rozszerzając się na wiele stron jednocześnie, podlegają rytmowi nawrotów. Ich ruch determinuje skłonność narratorskiego „ja” do ulegania asocjacji³³. Tworzą dyskursywną pętlę pozbawioną końca – rozmy-

³¹ Dekonstrukcja fikcyjnego statusu kontynentu, z którego pochodzi Plux, dokonuje się w trakcie rozmowy z pacjentami i pracownikami szpitala w Adreys. „Kończ kąpiel, Plux. Tak czysty, jak teraz, nie byłeś pewnie nigdy w życiu. I bądź pewny, że czarni ludzie nie są aż tak naiwni, by brać za dobrą monetę pieniądź wyprodukowany przez białego mitomana. Bermudyda? Powiedz wprost, że pochodzisz z mitycznej A t l a n t y d y , kontynentu, o którym przynajmniej ktokolwiek słyszał!”; *Pra-weda*, 21; <http://marekslyk.pl/praweda-odc-21> [data dostępu: 20.12.15].

³² M. Stala, *Parodia i wartość (O jednym z nurtów młodej prozy lat siedemdziesiątych)*, [w:] *Studia o narracji*, pod red. J. Błońskiego, S. Jaworskiego, J. Sławińskiego, Wrocław 1982.

³³ Określenie nadawcy, zważywszy choćby na konsekwentnie stosowaną formę gramatyczną, jest przynajmniej przez znaczną część tekstu utrudnione. Sygnały nietożsamości pojawiają się wtedy, gdy „ja” mówi o Pluxie jako o swoim bohaterze, a jednocześnie sama postać przedstawia zapiski jako własną literacką opowieść. W odc. 41. znajdziemy autotematyczny komentarz, sygnalizujący zacieranie granic między dysponentami tekstu umieszczonymi na jego różnych poziomach: „Poczekajcie, drodzy czytelnicy; teraz nadmienię, że uważam, iż nadszedł czas wprowadzenia w tej quasi-powieści, po planie akcji, dywagacji i zapisków ściśle odautorskich, czwartego planu. 3 pierwsze

ślania Pluxa (a szerzej narratora, nie zawsze utożsamianego z Pluxem) dotyczą każdorazowo tych samych węzłowych kwestii, które są na nowo werbalizowane, lecz ich rozpatrywanie nie finalizuje się. „Ja” integruje pojęcia: prawda, język, religia, metafizyka, podmiotowość, pisanie, literatura i przede wszystkim byt, poprzez wątpliwe logicznie i językowo karkołomne (szczególnie rekonstrukcje źródeł słów) argumentacje. Dyskurs narratora okazuje się pusty, a mówiąc inaczej, odsyła do gry skojarzeń jako do jedyne go środka osiągnięcia prawdy: „oryginalność na tak zaawansowanym etapie dziejów jak nam współczesne może polegać chyba wyłącznie na nadawaniu serwowanym z konieczności banalom nietypowego porządku” (*Pra-weda*: 32)³⁴. Wcześniejsze powieści miały konsystencję zawieszonych kup, *Pra-weda* natomiast jest przezroczysta i przelewa się niczym woda: „Dlaczego nie jest [...] następowaniem po sobie kolejnych rozdziałów? Cóż, życie nie zna przerw, a wbrew pozorom ta moja powieść ma z nim wiele punktów wspólnych, zapewne więcej niż inne, i to nie tylko moje” (*Pra-weda*: 32). Plux/Słyk kilkakrotnie (co zresztą tworzy pewną regularność refleksji filozoficznych i autotematycznych) ogłasza, że podąża śladem Jezusa Nazarejczyka, chce ukazać prawdę bytu, sedno istnienia. Prawda ma wyzwalającą moc, lecz właściwie nie wiadomo, na czym miałyby polegać owo wyzwolenie oraz od czego ma uwalniać znajomość prawdy takiej, jaką usilnie stara się wykoncypować narracyjne „ja”. To zapętlenie w dywagacje przypomina szaleńcze, kompulsywnie przeżywane i doświadczane wydarzenia z wcześniejszych powieści.

Plux trafia do szpitala psychiatrycznego, lecz tam nie zostaje poddany żadnej terapii. Otrzymuje leki psychotropowe, podlega obserwacji – ubezwłasnowolniony, przypięty do łóżka. Nie przeprowadza się żadnych terapeutycznych rozmów. Prowadzi się bierną kontrolę i dozór, aby ustalić, czy Flakonon Plux jest chory. Pobyt w „psychiatronie”, jak określa szpital psychiatryczny bohater, przynosi pewien wymierny skutek. W szpitalnych odcinkach *Pra-wedy* intensyfikuje się dyskursywna narracja, co prowadzi do istotnej zmiany kondycji „ja”: Marek Słyk i Flakonon Plux stają się jednym podmiotem³⁵. Dzieje się to w trybie metaliterackiego komentarza anektującego krytycznoliterackie konstatacje Henryka Berezy. Słyk świadomie gra modernistyczną figurą *sy lleps is*, powiadając:

gdy przystoję się w powieściowe przebranie, to jestem (jakżeby inaczej!) osławionym w toku fikcyjnych przeważnie przygód pechowcem, Flakononem Pluxem. Tym niemniej w cywilu, chociaż pechowcem pozostaję, noszę nazwisko jakże inne! Czytelnicy wyszukanej prozy arty-

plany były (i pozostaną!) zaimpregnowane wywarem pewnej fikcyjności; czwarty będzie mocno odfikcyjniony”; *Pra-weda*, 41; <http://marekslyk.pl/praweda-odc-41> [data dostępu: 20.12.15].

³⁴ Zob.: <http://marekslyk.pl/praweda-odc-32> [data dostępu: 20.12.15].

³⁵ Początkowo iluzja oddzielenia powieści i empirycznego kontekstu jej funkcjonowania była konsekwentnie utrzymywana, wydawało się zatem, że spotkanie, do którego doszło w ostatniej powieści (*W krupniku rozstrzygnąć*) między Pluxem a Słykiem, które podało w wątpliwość instancję autora jako bytu obiektywnego i niezależnego od własnego tekstu, nie będzie tutaj istotne.

stycznej w kraju niekiedy kojarzą je z przygodami Pluxa, ponieważ nim to sygnowałem moją trylogię – wbrew pierwotnemu założeniu. Marek Słyk to także pełne nazwisko autora czwartego tomu, który szanowny czytelnik ma przed oczyma i który sprawia, iż moje literackie zupy stają się pomału z trylogii – kwartologią. Niby wystrzegam się tu jak przysłowiowego ognia wstawek reportażowych, gdyż chcę, wymyślając przejścia Pluxa, znajdować się w świecie, gdzie bodaj wszystko zależy ode mnie, jest moje własne. Dopiero niedawno dotarł do mnie szokujący domysł, że przecież za swój własny i podległy mojej woli wytwór mogę uznać i ten świat, o którym każdy powie, iż jest prawdziwy. Toteż wyzwalam się z narzuconej samemu sobie konwencji lekkiego absurdu fikcji – jak to określił jedyny prawdziwy krytyk literacki kraju, Henryk Bereza – ‘ufikcyjnionej’, przechodząc w absurd już poważny. Bo, umówmy się (o ile przyjęcie m o i c h warunków nie stanowi dla was dyshonoru, który uznalibyście za dla was nieopłacalny), że – jedna tylko jest cecha bytu, co go i każdy jego szczegół (czy to wybrany na drodze koncepcyjnej, czy to powzięty na bezdrożach ślepego trafu) wszechogarnia. Jest to jego, wzięta z pewnej nieprzystawalności do normy logicznej, od której trzeba zacząć i na której też zaraz – kto wie, czy nie będzie musiało się skończyć: „skoro śmiesz istnieć, wykaż, że jesteś dość silny, ażeby móc być tak bezczelnym!”³⁶, absurdalność właśnie. Istnieć albowiem jest zarazem absurdalnie łatwo i absurdalnie trudno (*Pra-weda*: 48)³⁶.

Wówczas schizofreniczne zachowania „ja” rozszczepionego na narratora-bohatera i autora-narratora przestają ujawniać się w tekście. Pytania, kto mówi, kto jest dysponentem tej historii, kto dywaguje o prawdzie, przestają zajmować zarówno piszący podmiot, jak i czytelnika z konieczności biorącego udział w schizofrenicznych perypetiach. Autorefleksyjne pogodzenie nadawców tekstów (wewnętrznego Pluxa i zewnętrznego Słyka) usuwa traumatyzujący pogląd o rozdzielności porządków fikcji i życia. Autor może opuścić niewygodną pozycję nadrzędnego prawodawcy i zanurzyć się w tym, nad czym rzekomo panuje lub powinien panować. Uwalnia się od troski o utrwalanie iluzji nadawczej władzy. Plux i Słyk stają się ostatecznie tą samą osobą, rzeczywistość powieściowa i empiryczna zatem również nie mogą być rozdzielane. Pyria przeistacza się od tego momentu w Polskę.

Scalenie to jest efektem „przyswojenia” prawdy o niekończących się możliwościach nadawania znaczeń polisemiotycznej rzeczywistości, co ilustrowały przygody Hejrada Spornego z *Gry o super-mózg*. Podobnie jak w przypadku chłopców z *Gry*, okazuje się, że podział na porządek literatury i porządek życia jest czysto konwencyjny. Rozgraniczanie tego, co obiektywne, i tego, co fikcyjne jest możliwe wyłącznie w ramach arbitralnych gestów. Lecz w *Pra-wedzie* dokonuje się bardziej radykalna transgresja – fikcja zostaje nasycona elementami odsyłającymi do rzeczywistości Polski początków drugiej dekady XXI wieku, a także wchłaniania interpretacje krytyczno- i historycznoliterackie, które dotyczyły twórczości Marka Słyka. Granica między tym, co tekstowe a tym, co empiryczne w zasadzie przestaje obowiązywać. Zdarzenia, autotematyczne elementy, filozoficzne refleksje, autokreacyjne, quasi-biograficzne fragmenty niby-dziennika

³⁶ Zob.: <http://marekslyk.pl/praweda-odc-48> [data dostępu: 20.12.15].

funkcjonują jako równorzędne składowe powieści. O uprzywilejowaniu jednych kosztem innych decyduje wyłącznie objętość – partie dyskursywne, afabularne zdecydowanie dominują, lecz stosunki ilościowe wewnątrz są nie do określenia, zważywszy na asocjacyjny temperament Pluxa-Słyka/Słyka-Pluxa.

Tekstowy moment terapeutyczny (pobyt w szpitalu w nieistniejącym Tutabonie, który inicjuje proces rezygnacji z rozdzielania opowieści zgodnie z figurami narracyjnymi) wywiera realny wpływ na kondycję „ja”, które niejako samo na sobie przeprowadza leczenie. W drugiej połowie powieści ochoczo wspomina o regularnych wizytach w „psychiatronach” i o swojej kondycji „psychity”, jakby dopiero wówczas, gdy dojdzie do tej osobliwej integracji, mogło bez wstydu przyznać się do psychicznych przypadłości. Narratorski podmiot prostodusznie przyzna: „Pisanie może być rodzajem autoterapii, czyli samolecznictwa; na takie się decydując, przyznaję się poniekąd, że z czegoś leczyć się mam, żem jest człowiek chory” (*Pra-weda*: 66)³⁷.

Plux-Słyk przekracza ostateczną granicę, opowiadając historię i konstruując osobliwy filozoficzno-naukowy traktat, w zasadzie zupełnie pozbawia swoją działalność pragmatycznego wymiaru:

Stosunek ilościowy refleksyzowania (reflektowanie to jednak nie to, o co tutaj mi chodzi) do zbierania materiału do refleksyj wypada u mnie, odwrotnie niż u ogółu, przytłaczająco korzystnie dla tego pierwszego. Ten ilościowy nadmiar refleksyj sprowadza na mnie krępującą ruchy ociężałość, przez co w załatwianiu prostych spraw życiowych wykazuję wręcz patologiczną nieporadność (*Pra-weda*: 44)³⁸.

Z drugiej strony wskaże w końcowych partiach historii niemożliwość ingerencji w porządek terażniejszości, absurdalność wymagania, by literatura, którą pragnie uprawiać Słyk/Plux, dokonywała takich złudnych operacji.

Proza Marka Słyka stanowi interesujący argument w dyskusji dotyczącej przesilenia nowoczesności i wykształcającej się stopniowo nowej wrażliwości. Autor aktywizuje schematy i konwencje kultury popularnej (powieść detektywistyczną, literaturę przygodową, baśń, fantastykę naukową, western) i zderza je z elitarnym myśleniem o sztuce/literaturze.

Twórczość Marka Słyka okazuje się niesamowita³⁹ w kontekście reguł i prawideł nowoczesnego dyskursu literackiego, gdy przez nie będzie uchwycona. Staje się bowiem ostentacyjnie nieoryginalna, bełkotliwa, nudna i bezcelowa, równocześnie jest zbudowana z obsesyjnie powracających motywów i idiosyn-

³⁷ Zob.: <http://marekslyk.pl/praweda-odc-66> [data dostępu: 20.12.15].

³⁸ *Ibidem*.

³⁹ W powieściach można wskazać liczne rekwizyty niesamowitości rozumianej jako konwencja literacka, np. powieść grozy czy *horror story*: potwory powołane do życia przez człowieka (Best Hasnima Fajnola i zwierzątko króla Bimbpursa), sobowtóry i automaty, magiczne rekwizyty. Plux często trafia do ziemnych piwnic, podziemi, labiryntów, po których się błąka niczym bohater powieści gotyckiej. Innym razem mówi o aurze niesamowitości; zob.: R: 126, 142.

kraji nowoczesnej literatury (przypadek, chaos, niestabilna tożsamość, realność). Psychoanaliza Freudowska tkwi niejako ostentacyjnie w Słukowym tekście jako powszechnie dostępny (i w pewnym stopniu strywializowany) język interpretacji. Pisarz ironicznie ujmuje literaturę jako efekt sublimacyjnych procesów. *W krupniku rozstrzygnąć* Słuk wyjaśnia, że „wszelkie podobieństwa nazw, nazwisk, sytuacji są nie zawinione intencją autora. Najwyżej jego podświadomości” (K: 6). Operując sztandarowym hasłem psychoanalizy, które weszło do języka potocznego, sygnalizuje dwie kwestie: po pierwsze, że być może zna Freudowską hermeneutykę podejrzeń, lecz ją lekceważy, sprowadzając do strywializowanego używania i pojmowania jednego z kluczowych pojęć tej teorii; po drugie, wskazuje na utratę krytycznego potencjału psychoanalizy – nie można jej bowiem traktować jako operatywnego narzędzia wyjaśniania, skoro termin *podświadomość* jest już uwarunkowany przez różne konteksty, które są wobec siebie zapośredniczone, co sprawia, że stał się kłopotliwy. Prymarna teoria wkracza w codzienność, by następnie powrócić w zwulgaryzowanej formie w obszar tekstu Słuki – potoczne pojmowanie podświadomości jako wygodnej wymówki zwalniającej od odpowiedzialności za własne działania jest w tym metatekstowym fragmencie konotowane jako pierwsze. Wyjaśnienie osuwa się w rejony kpi-ny z dotychczasowych autotematycznych skłonności literatury. W innym miejscu powieści równie prześmiewczo został ujęty język psychoanalityczny wchodzący w konflikt ze strukturalistycznym aparatem pojęciowym. Gdy jeden z opryszków Sargona w trakcie podróży statkiem powietrznym nie może dokończyć śpiewania piosenki, zamiast puenty wygłasza prostolinijną interpretację utworu, by nie pozostawić wątpliwości co do własnych intencji:

– O to chodziło – tłumaczy Xaque pospiesznie – że podmiotowi lirycznemu tej piosenki marzyło się marszałstwo polne, więc wszystko kojarzył z polem.

– Nie rozumiem – wtrącam ja [Flakonon Plux – uzup. P. K.]. – Przecież podmiotem lirycznym tej piosenki ty byłeś?

– Nie – [...]. Tylko udawałem, że mi na tym zależy. Ta piosenka to typowy pamflet na Freuda (K: 226).

Słuk pokazuje kłopotliwość koncepcji teoretycznych, które opisują relację między tekstem a autorem, a w konsekwencji odwołuje się do istniejących sposobów konceptualizowania literackości. Dla Xaque’a istniała wyłącznie racjonalność, odrzucał więc psychoanalityczne eksplikacje, sądząc, że arbitralnie upraszczają motywacje pisania do sfery ukrytych popędów, lecz *de facto* sam dopuścił się błędu uproszczenia w stosowaniu reguł psychoanalizy. Plux, sprzeciwiając się pseudoobiektywizacji, dokonał naiwnego utożsamienia piosenki i wykonawcy, założywszy istnienie pełnej odpowiedniości. Reakcja Pluxa dowodziłaby, że deklaracja udawania szczerości jest równie arbitralna. Owa krótka wymiana zdań

dotyczy sposobów interpretowania tekstu jako procedur fałszywej obiektywności. Uzasadnienie Xaque'a nie jest satyrycznym zdyskredytowaniem koncepcji analizowania i interpretowania ludzkich zachowań, w tym aktywności literackich, inspirowanych myślą Freuda, lecz przeciwnie – obraca się przeciwko podobnej krytyce.

Słyk parodiuje psychoanalitika, przeprowadzając analizę nowoczesnej literackości i każe jej zmierzyć się z Wypartym. W tym sensie „zupna” trylogia (właściwie kwadrologia, jak przekonuje Słyk w *Pra-wedzie*) wykorzystuje jeden z modernistycznych dyskursów przeciw nowoczesności.

Fabula trylogii rozrasta się nie-samowicie, jakby poza kontrolą Rozumu, uwolniona od wszelkich barier, przypominając *écriture automatique* czy dadaistyczny kolaż. Dopisana po latach *Pra-weda* podobnie ujmuje warstwę dyskursu, ograniczając intensywnie zmieniającą się zdarzeniowość na rzecz biegnącej wielokierunkowo refleksji quasi-teoretycznej czy filozoficznej w eseistycznych partiach powieści. Mimo że fabularne i dyskursywne szaleństwo poddaje się rygorowi określonych zasad⁴⁰, Słyk daleki jest od ilustrowania swoimi eksperymentami z góry określonej tezy. Pisarz buduje napięcie między przypadkiem jako główną siłą sprawczą, która organizuje życie empiryczne, a więc ma sprawić, że zdarzenia spotykające bohatera są codzienne, a bohaterem, który wybiera, jakie wydarzenia przekształci w przygodę, a tym samym uniezwykli swą biografię. Kontrastem dla aleatorycznych opowieści Pluxa jest precyzyjnie skonstruowana łamigłówka *Gry o super-mózg*, która, choć wydaje się modelową niemal realizacją konwencji powieści detektywistycznej, również podszyta jest przypadkowością.

Ten stan rozdwojenia między bezładem a porządkiem sugeruje, że pisarz projektuje współczesną kulturę jako paradoksalne miejsce, które, obfitując w prawa i regulacje, maskuje własną bez-sensowność, czy, mówiąc inaczej, niedającą się opanować wieloznaczność. Właśnie *Pra-weda* wydaje się próbą zilustrowania daremności starań zmierzających do zamknięcia procesów konceptualizowania rzeczywistości w jakimś stabilnym, jednoznacznym trybie, a zarazem podkreśleniem konieczności ekstatycznego trwania w wieloznacznym świecie.

Jeśli proza ta wyobcowuje się ze społecznego porządku (to znaczy jako czyste zmyślenie nie ma nic wspólnego z życiem), robi to inaczej niż dzieło awangardowe: nie w celu krytyki porządku, lecz by pokazać niemożliwość takiej krytyki⁴¹. W tej perspektywie proza Słyka zwracałaby uwagę na największy eksces (coś, co powinno być stale Wyparte): rzeczywistość, jak przekonywał w czasie

⁴⁰ K. Uniłowski wskazuje na trzy zasady: przypadek, przygodę oraz inwersję (odwrócenie zwyczajnego porządku). Por. idem, *Twórca jako konsument*, s. 45.

⁴¹ *Ibidem*.

powstawania czterech pierwszych powieści Słyka Raymond Federman⁴², jest fikcyjna, istnieje tylko wtedy, gdy o niej opowiadamy. Ma charakter podwójnej fikcji, nad(hiper)fikcji i nie istnieje adekwatna metoda poskromienia wynikającej z tego stanu wieloznaczności. Zarazem pisarz ze swoją wszechogarniającą kpiną uchylił się przed formułowaniem jakichkolwiek prawd o rzeczywistości, co, być może, podaje w wątpliwość niemal każdą interpretację, umożliwiając i wymuszając kolejne próby odczytań. Ostatecznie efekty działań Słyka można postrzegać jako przekroczenie modernizmu, ale również jako jego krytyczną intensyfikację.

BIBLIOGRAFIA PODMIOTOWA

- Słyk M., *Gra o super-mózg*, Warszawa 1982.
 Słyk M., *Pra-weda*, [na:] <http://www.marekslyk.pl> [data dostępu: 20.12.2015].
 Słyk M., *W barszczu przygód*, Warszawa 1980.
 Słyk M., *W krupniku rozstrzygnięć*, Warszawa 1986.
 Słyk M., *W rosole powikłań*, Warszawa 1982.

BIBLIOGRAFIA PRZEDMIOTOWA

- Bauer Z., *Dekada*, Warszawa 1986.
 Behar H., *O tytułach surrealistycznych* (przeł. A. Labuda), „Pamiętnik Literacki” 1982, z. 2.
 Bereza H., *Bieg rzeczy*, Warszawa 1982.
 Bereza H., *Dopowiedzenie*, „Twórczość” 1979, nr 5.
 Bereza H., *Powtórzenie*, „Twórczość” 1980, nr 11.
 Błoński J., *Dwie groteski – i pół*, „Literatura” 1987, nr 5.
 Bugajski L., *Z sensem o bezsensie*, [w:] idem, *Strategia ślimaka*, Warszawa 1988.
 Bürger P., *Teoria awangardy*, przeł. J. Kita-Huber, red. nauk. K. Wilkoszewska, Kraków 2006.
 Caillouis R., *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, wybór M. Żurowskiego, słowo wstępne J. Błońskiego, przeł. J. Błoński et al., Warszawa 1967.
 Czapliński P., Śliwiński P., *Tylko literatura?*, [w:] idem, *Literatura polska 1976-1998. Przewodnik po prozie i poezji*, Kraków 1999.
 Czapliński P., *Wobec literackości: przygoda antyfikcji*, [w:] idem, *Ślady przełomu. O prozie polskiej 1976-1996*, Kraków 1997.
 Federman R., *Surfukcja – cztery propozycje w formie wstępu*, [w:] *Nowa proza amerykańska. Szkice krytyczne*, wybrał, oprac. i wstępem opatrzył Z. Lewicki, przeł. J. Anders et al., Warszawa 1983.
 Galant J., *Młoda proza (lat siedemdziesiątych) w oczach krytyki literackiej*, „Kresy” 1998, nr 3.
 Galant J., *Polska proza lingwistyczna. Debiuty lat siedemdziesiątych*, Poznań 1998.
 Głowacki J., *Nazewnictwo literackie w utworach Edmunda Niziurskiego*, Gdańsk 1999.
 Kirsch D., *Elaborat – debiuty lat siedemdziesiątych*, „Twórczość” 1981, nr 9.
 Komendant T., *Subiektyw*, „Twórczość” 1987, nr 7.

⁴² R. Federman, *Surfukcja – cztery propozycje w formie wstępu*, [w:] *Nowa proza amerykańska. Szkice krytyczne*, wybrał, oprac. i wstępem opatrzył Z. Lewicki, przeł. J. Anders et al., Warszawa 1983, s. 421–432. Pierwotnie [w:] *Surfiction: fiction now and tomorrow*, ed. by R. Federman, Chicago 1975.

- Kuźma E., *Fantastyka postmodernistyczna (na przykładach z polskiej prozy)*, [w:] *Fantastyka, fantastyczność, fantazmaty*, pod red. A. Martuszeckiej, Gdańsk 1994.
- Lem S., *O powieści kryminalnej*, [w:] idem, *Wejście na orbitę. Felietony i szkice*, Kraków 1962.
- Nowacki D., *Co przydarzyło się autorowi? Wokół prozy lat osiemdziesiątych*, [w:] *Ja, autor. Sytuacja podmiotu w polskiej literaturze współczesnej*, pod red. D. Śnieżki, Warszawa 1996.
- Nowacki D., *Trylogia Marka Słyka – paradoksy lektury*, „Fa-art” 1996, nr 1.
- Owczarek B., *O powieściach Marka Słyka*, „Twórczość” 1997, nr 12.
- Pysiak K., *Formy obecności*, [w:] *Licytacja. Szkice o nowej literaturze*, Warszawa 1981.
- Stala M., *Parodia i wartość (O jednym z nurtów młodej prozy lat siedemdziesiątych)*, [w:] *Studia o narracji*, pod red. J. Błońskiego, S. Jaworskiego, J. Sławińskiego, Wrocław 1982.
- Uniłowski K., *Po roku 1970*, [w:] idem, *Polska proza innowacyjna w perspektywie postmodernizmu. Od Gombrowicza po utwory najnowsze*, Katowice 1999.
- Uniłowski K., *Twórca jako konsument. O trylogii Marka Słyka*, „Rocznik Towarzystwa Literackiego im. Adama Mickiewicza” 1995, nr XXX.
- Wróblewski B., *Drugoświatowiec wydziedziczony*, [w:] idem, *Wydziedziczenie i kompleksy*, Lublin 1985.

STRESZCZENIE

Szkic stanowi próbę opisu powieści Marka Słyka przy użyciu pojęć charakterystycznych dla modernistycznego dyskursu literackiego. Autor za punkt wyjścia przyjmuje analizę powieści *Gra o super-mózg*, widzianej jako specyficzna realizacja konwencji powieści detektywistycznej. Następnie przygląda się modyfikacjom tej konwencji, dokonany w pozostałych tekstach Słyka, i wynikającym stąd konsekwencjom dla rozumienia literackości i zadań powieści, a także dla procesów budowania znaczeń w rzeczywistości empirycznej. Przeobrażenia te ujęte zostają jako diagnoza określonego momentu kultury XX-wiecznej, charakteryzującego się nieokiełznaną wieloznacznością, odporną na próby totalizującego ujednoznacznienia.

Słowa kluczowe: Marek Słyk, modernizm, awangarda, proza polska

SUMMARY

The author analyses the novels by Marek Słyk using terms and concepts typical for modern literature. He shows relations between *Gra o super-mózg*, a detective story for teen readers, and other novels, which were much more experimental and avant-garde. Słyk tried to transform the ways of defining literature as an institution especially in the late 1970s and early 1980s in Poland. Political situation of that period involved completely different socially accepted approach to prose. His offer was radically innovative but not like Słyk's predecessors. He pointed out that modern 20th-century world was marked with permanent ambiguity, so literature had no other way but to accept this fact.

Key words: Marek Słyk, Modernism, avant-garde, Polish prose